

Приложение 2.Х
к ПООП по специальности
09.02.07 Информационные системы и программирование

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.ХХ ГЕЙМ-ДИЗАЙН**

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.ХХ ГЕЙМ-ДИЗАЙН

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.ХХ Гейм-дизайн» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 1-4, ОК 9, ПК Х.1 – Х.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания.

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1	Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию; Выделять наиболее значимое в перечне информации; Оценивать практическую значимость результатов поиска.	Номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.
ОК 2	Проводить коллективную разработку программных модулей	Способы взаимодействия с обучающимися, преподавателями
ОК 3	Проводить самоанализ и коррекцию результатов собственной работы	Способы самоанализа и коррекции результатов собственной работы
ОК 4	Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности.
ОК 9	Проводить анализ инноваций в области инструментальных средств разработки программного обеспечения и поддержки технологических процессов разработки программного обеспечения	Способы анализа инноваций в области инструментальных средств разработки программного обеспечения и поддержки технологических процессов разработки программного обеспечения
ПК Х.1	Осуществление процесса игрового проектирования с применением специализированных компьютерных программ; Обладать навыками и умениями в процессе создания формы и	Виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов;

	содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.	Психолого-педагогические особенности пользователей.
ПК Х.2	<p>Реализовывать задачи компьютерного проектирования, характерные для дизайна;</p> <p>Использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности.</p>	Базовый уровень владения языком программирования С#, С++ и игровым движком Unity.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	36
в т.ч. в форме практической подготовки	34
в том числе:	
теоретическое обучение	16
практические занятия	18
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	*
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся.	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов ² , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Геймдизайн		34/18	
Тема 1.1. Гейм-дизайн	Содержание учебного материала	34	ОК 1-4, 9, ПК X.1 – X.2.
	1. Игровой цикл	16	
	2. Что такое механики и какие они бывают		
	3. Разбор игровых жанров		
	4. Игровой баланс и сложность		
	5. Ценовая политика в играх		
	6. Математические расчеты характеристик и теория вероятностей		
	7. Игровая логика		
	8. Концепт игры и его особенности		
	В том числе практических и лабораторных занятий	18	
	1. Практическая работа «Написание механик игры с учетом выбранного жанра».	4	
	2. Практическая работа «Концепт игры и его особенности».	4	
	3. Практическая работа «Построение игрового баланса».	4	
4. Практическая работа «Юзабилити и проектирование интерфейсов».	2		
5. Практическая работа «Meta\Core геймплей, игровой цикл».	2		
6. Практическая работа «Прототипирование, способы монетизации».	2		
	2		
Дифференцированный зачет	2		
	Всего:	36	

² В соответствии с Приложением 3 ПООП.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «разработка игр и интерактивных медиа», оснащенный:
оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением,
- мультимедиапроектор,
- модуль для автоматизации и обработки данных мультимедийного контента
- наличие подключения к сети интернет.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : непосредственный.

2. Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#: [16+] / Джозеф Хокинг ; [перевела с английского И. Рузмайкина]. - 2-е междунар. изд. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2019. - 351 с. : ил., табл.; 23 см. - (Для профессионалов); ISBN 978-5-4461-0816-9.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Пушкарева, Татьяна Павловна. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова ; Сиб. федер. ун-т, Политехн. ин-т. - Красноярск : СФУ, 2020 (2020-02-25). - 192 с. - Библиогр.: с. 190-192. - 100 экз. - ISBN 978-5-7638-4194-7 URL: <https://bik.sfu-kras.ru/shop/publication?id=BOOK1-004/%D0%9F%20912-998695>

2. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078363>

3.2.3. Дополнительные источники

1. Роллингз, Э. Проектирование и архитектура игр / Эндрю Роллингз, Дэйв Моррис ; [пер. с англ. под ред. А. А. Чекаткова]. - 2-е изд. - Москва [и др.] : Вильямс, 2006. - 1034 с. : ил., табл.; 24 см.; ISBN 5-8459-0914-7.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения ³	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
<p>Определять необходимые источники информации;</p> <p>Планировать процесс поиска;</p> <p>Структурировать получаемую информацию;</p> <p>Выделять наиболее значимое в перечне информации;</p> <p>Оценивать практическую значимость результатов поиска.</p> <p>Проводить коллективную разработку программных модулей</p> <p>Проводить самоанализ и коррекцию результатов собственной работы</p> <p>Организовывать работу коллектива и команды;</p> <p>Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.</p> <p>Проводить анализ инноваций в области инструментальных средств разработки программного обеспечения и поддержки технологических процессов разработки программного обеспечения</p> <p>Осуществление процесса игрового проектирования с применением специализированных компьютерных программ;</p> <p>Обладать навыками и умениями в процессе создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.</p> <p>Реализовывать задачи компьютерного</p>	<p>Знает, какие игровые жанры пользуются популярностью среди целевой аудитории, умеет анализировать и применять полученные данные.</p> <p>Знает, как работают игровые механики в различных игровых жанрах, умеет анализировать и дополнять кривые игрового баланса.</p>	<p>Оценка результатов выполнения практической работы.</p> <p>Оценка в рамках текущего контроля результатов выполнения индивидуальных контрольных заданий.</p> <p>Оценка результатов выполнения самостоятельной работы.</p>

³ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

<p>проектирования, характерные для дизайна; Использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности.</p>		
<p>Знания</p>		
<p>Номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации. Способы взаимодействия с обучающимися, преподавателями Способы самоанализа и коррекции результатов собственной работы Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности. Способы анализа инноваций в области инструментальных средств разработки программного обеспечения и поддержки технологических процессов разработки программного обеспечения Виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов; Психолого-педагогические особенности пользователей. Базовый уровень владения языком программирования C#, C++ и игровым движком Unity.</p>	<p>Умение искать и анализировать полученную информацию в области современных технологий гейм-дизайна. Оценка эффективности и качества разработки с учетом потребностей целевой аудитории. Решение стандартных и нестандартных профессиональных задач в области разработки технологических процессов разработки программных модулей. Демонстрация знаний в определенном языке программирования, для корректного написания механик, чтобы те не препятствовали друг другу.</p>	<p>Тестирование. Оценка за устный индивидуальный опрос.</p>

